

El Camino y el Viaje

Un recorrido por la narrativa del héroe



Trabajo de Fin de Grado
Grado en Bellas Artes -
Universidad de Sevilla
4º curso

Irene Ugolini
Sánchez-Barroso

TRABAJO DE FIN DE GRADO
Grado en Bellas Artes - Universidad de Sevilla
4º curso

Título: El Camino y el Viaje: Un recorrido por la narrativa del héroe

Autoría: Irene Ugolini Sánchez-Barroso

Tutor: Joaquín González González

Vº. Bº. DEL TUTOR



DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DE TRABAJO ACADÉMICO
TRABAJO DE FIN DE GRADO/TRABAJO FIN DE MÁSTER

D. /D^a. :....., con
DNI
Estudiante del
Grado/Máster
de la Universidad de Sevilla.

DECLARA QUE:

El Trabajo Fin de Grado/Trabajo Fin de Máster denominado,

Es de mi exclusiva autoría y ha sido elaborado respetando los derechos intelectuales de terceros, conforme las citas que constan en las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía.

Por lo tanto, asumo la responsabilidad de sus contenidos y elaboración, sin incurrir en fraude científico o plagio.

Para que así conste, firmo la presente declaración en

Sevilla a _____ de _____ 201____

Fdo. _____

Índice

Introducción	9
LA VOZ	11
[1.1.] La palabra	13
EL CUENTACUENTOS	17
[2.1.] El más allá	19
[2.2.] Lo que dicen las historias	23
[2.3.] El héroe	27
EL VIAJE	31
[3.1.] El viaje del héroe	33
[3.2.] La metáfora	39
[3.3.] El caminante	45
Conclusión	47
Bibliografía	53
Webgrafía	54
Referencias fotográficas	55
APÉNDICE	57

Introducción

La narración ha sido desde tiempos inmemoriales el vehículo de la memoria común, medio de catarsis y la forma de entretenimiento de absolutamente todas las culturas. Ha sido el medio por excelencia para la transmisión de conocimiento y forma principal de supervivencia; pero, ante todo, es lo que nos define.

Le damos significado a nuestro alrededor a través de las palabras, pero esas mismas palabras adquieren el potencial de moldearnos según su contenido. Así, los seres humanos se manifiestan como creadores de significado, y por lo tanto creadores natos de historia y narrativa. Una narrativa que, si bien nace como producto humano, se descubre con la poderosa capacidad de moldear la forma en la que se vive la realidad.

Allí donde una metodología clásica y documental no llegaba a cubrir los límites del tema se revisitaban archivos, libros y productos interdisciplinarios a la luz de una nueva mirada, más interseccional y consciente, con la intención de sacar en claro reflexiones sobre su relación con la narración como elemento alterador y la forma en la que se comportan con el medio.

La narración de aquello que nos rodea, ya sea real o ficcional, se convierte en algo independiente y con valor propio, nunca inocente y siempre con intencionalidad, en la que notamos temas y arquetipos recurrentes. Son estructuras que se remontan a un relato secular y que nacen de la acuciante necesidad de contar historias concretas, reflejo de preguntas que se plantean de forma universal y que constituyen el esqueleto de la narración y de un imaginario contemporáneo.

La narración nos define, sí. Pero porque no hay nada más humano que contar historias.

LA VOZ

La comunicación, o la palabra entendida como forma de transmitir una idea a otro individuo, es algo que solemos dar por sentado por su cotidianeidad pero que resulta muy especial por todo lo que implica.

Todos los seres vivos se comunican entre sí de alguna forma: a través de gestos, lenguaje corporal y somático, o verbalizando señales y gruñidos. Pero el ser humano tantea un tipo refinado de comunicación que, como sugiere José Antonio Marina (*Marina, 1993*), adquiere nuevas connotaciones al hacer uso de un elemento novedoso, y que asienta las bases mismas de una inteligencia entendida como generadora de problemas: la abstracción. Partiendo de una base primal, donde el lenguaje físico no desaparece, esta comunicación se convierte en algo que desarrolla algo más que el presente inmediato, la realidad de lo que se puede señalar, y pasa a volverse significativo de conceptos que imaginamos o ideamos.

No solo advertimos del peligro o enseñamos cómo cazar, sino que acabamos siendo capaces de identificar, verbalizar y finalmente describir dichos sucesos. Nos hace ser capaces de vivir acontecimientos que no han ocurrido, y de aprender de los errores de otros.

Gracias a esta capacidad de alienación, somos capaces de crear historias de gente que existe o a lo mejor no, imaginar aventuras, o empatizar con personas a las que no conocemos más que a través de un cotilleo de una vecina o de un drama americano de la tele. Es una singularidad que permea la realidad que vivimos desde el momento en el que todo lo que nos rodea forma parte de la historia contada por alguien.

Tu libro favorito sobre un prisionero ficticio que escapa de Alcatraz; tu mejor amigo contándote un accidente de moto que no has llegado a ver.

Nos convertimos en seres capaces de llorar de felicidad viendo una película cuando ningún estímulo físico nos ha llegado a herir; de reírnos (característica excepcional de por sí) con los chistes inventados de una persona a la que no

conocemos o de sentir la mente vagar más allá de nuestro cuerpo al leer un poema especialmente hermoso.

Todas estas cosas las hace posible un lenguaje, tanto escrito como oral, que define nuestras vidas de formas no solo insospechadas sino también inescrutables. El universo parece de pronto un telar gigantesco, hilvanado por miles de voces que todos los días se entrelazan desde el albor de los tiempos; El rapero español Nach (Ignacio José Fornés Olmo) acaricia este concepto con la canción "Verbo", originalmente compuesta para un filme con el mismo nombre, con la idea de que el poder lo tienen las palabras, que las personas son "verbo" y que "nos hace atravesar el tiempo". La idea, al fin y al cabo, de que la voz marca la diferencia.

Los cuentos, fábulas, libros, refranes y las canciones se aprovechan de esta capacidad de conceptualización tan imaginativa y ávida para transmitir información, conocimiento. Se convierten en medios que nos unen como sociedad y ofrecen mil y una miradas, pero que también nos invitan a pensar "eh, ¿de dónde salen?".

Jonathan Gottschall (*Gottschall, 2012: 18*) nos lanza un salvavidas y nos empuja a reflexionar sobre lo entrelazado que está el mismo concepto de historia con una necesidad humana de hablar, de registrar, de hacerse preguntas.

<original>

"The human imperative to make and consume stories runs even more deeply than literature, dreams, and fantasy. We are soaked to the bone in story."

<traducción>

“El imperativo humano de crear y consumir historias es aún más poderoso que el que nos empuja a la literatura, a los sueños o a la fantasía. Las historias corren por nuestras venas.”

Alguien en el pasado siente tal necesidad de contar que nace un lenguaje; en otra parte del mundo, otra persona inventa un alfabeto; otra más, en un lugar apartado y sin público, decide usar sus medios para poner por escrito el poema de *Gilgamesh*.

Contar historias nos ofrece una ventaja evolutiva innegable que ya hemos podido atisbar, pero es una ventaja evolutiva en la que descubrimos un efecto secundario increíble: que, de facto, **disfrutamos** contando historias.

EL CUENTACUENTOS

Giacomo Leopardi (1798-1837) fue el poeta, filósofo e ilustrado exponente del Romanticismo italiano responsable de lo que hoy se conoce como pesimismo cósmico. Es un autor que dejó por escrito meditaciones sobre estética, canciones, poesías metafísicas, tratados y reflexiones sobre el sentido de la vida en obras como *Lo Zibaldone* (1898), una suerte de diario, o *I Canti*, publicado en 1835 y considerado uno de los libros de poesía más importantes de la literatura italiana.

Dentro de *I Canti* encontramos relevante uno de los llamados idilios, forma poética tradicionalmente relacionada con la naturaleza, desde el momento en que *L'Infinito* aborda lo natural no como la otredad, lo ajeno al género humano, sino como parte de sí mismo que le ayuda a entender su individualidad y su comunión con los demás seres humanos.

<poesía>

<i>Sempre caro mi fu quest'ermo colle,</i>	1
<i>e questa siepe, che da tanta parte</i>	
<i>dell'ultimo orizzonte il guardo esclude.</i>	
<i>Ma sedendo e mirando, interminati</i>	
<i>spazi di là da quella, e sovrumani</i>	5
<i>silenzi, e profondissima quiete</i>	
<i>io nel pensier mi fingo; ove per poco</i>	
<i>il cor non si spaura. E come il vento</i>	
<i>odo stormir tra queste piante, io quello</i>	
<i>infinito silenzio a questa voce</i>	10
<i>vo comparando: e mi sovvien l'eterno,</i>	
<i>e le morte stagioni, e la presente</i>	
<i>e viva, e il suon di lei. Così tra questa</i>	
<i>immensità s'annega il pensier mio:</i>	
<i>e il naufragar m'è dolce in questo mare.</i>	15

<paráfrasis>

Esta colina solitaria siempre me ha sido querida, como siempre lo ha sido el seto que impide la vista de gran parte del horizonte.
Pero deteniéndome y observando, me descubro imaginando lugares sin límite al otro lado de la colina, silencios sobrehumanos y una inmensa calma;
y frente a esto mi corazón se siente a punto de perderse.
Nada más siento al viento silbar entre los árboles, pienso y comparo ese infinito silencio con la voz del viento:
y me invade la eternidad, el tiempo pasado y la estación presente y viva, y su voz.
Así, en esta inmensidad se ahoga mi pesar:
y el sentirme naufragar se torna dulce en este mar.

Leopardi habla de cómo es el más allá de las cosas lo que nos inquieta, lo que nos maravilla; que es la luz desconocida entre los árboles y no el sol o el follaje lo que le confiere a un atardecer el aura de un relato fantástico, mítico y fascinante. Es la colina misteriosa que nos bloquea la vista la que nos hace imaginar lo que hay al otro lado, porque una vez sobre la colina esa magia desaparece; la luz, el ambiente o nuestra mirada ya no son las mismas, y el misterio se desvanece.



Fotografía de un seto. (1)

Es la fantasía de lo que puede o no haber al otro lado, de algo que puede o no estar. La incertidumbre, la que alimenta el alma voraz del ánimo humano.

La necesidad de saber lo que hay al otro lado, en constante lucha con el disfrute del

misterio, está estrechamente relacionada con cómo devoramos historias. Historias de las que no conocemos ni principio ni final, que hablan sobre nosotros y sobre los demás, o sobre cosas que a fin de

cuentas no existen; historias que son el fruto de la mente inquieta de alguien que imaginó el otro lado de la colina.

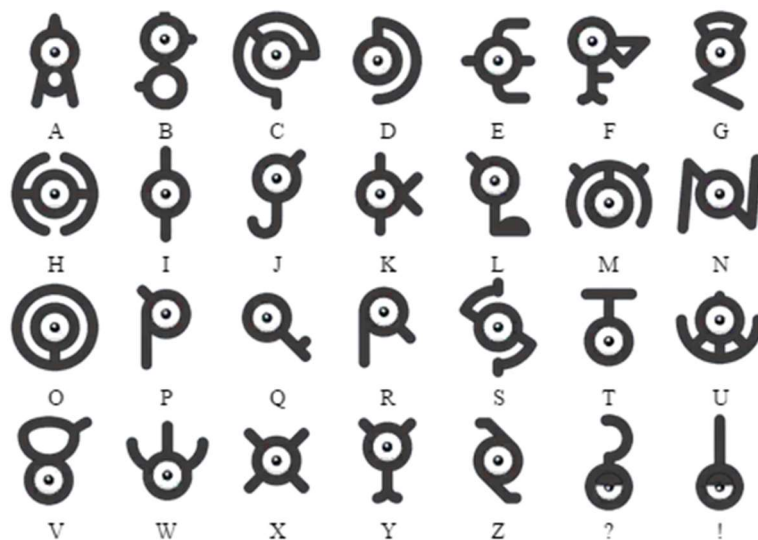
Cuando nos referimos a la historia como hemos estado comentando hasta ahora no aludimos sólo a la historia contada en papel -a ese relato físico, clásico, del libro o de la novela-, sino que aspiramos a un concepto en el que toda voluntad comunicativa representa una forma de narración. Planteamos a los seres humanos como creadores de significado, capaces de darle un sentido a cosas que no lo tienen al interpretar su universo a través del filtro de esa inteligencia creadora; toda interacción consciente del ser humano se convierte en narración en sí desde el momento en que genera nuevo contenido: un pensamiento, una sensación o una experiencia que se convierte en un nuevo ladrillo de nuestra historia individual.

Somos cuentacuentos. No podemos vivir sin transmitir una experiencia, una emoción, una inquietud, porque siempre pensamos en qué hay más allá. Toda historia habla de uno, ninguno y de todos, porque quien cuenta una historia cuenta la suya, y siempre queremos compartirlas.

[2.2.] Lo que dicen las historias

Llegados a este punto, empezamos a lanzar reflexiones sobre los productos culturales que consumimos, la forma en la que se producen y sus antecedentes antropológicos. Nos encontramos con cómo algunos de ellos, en una suerte de auto-consciencia, desarrollan sus discursos alrededor de cómo la lengua -en concreto letras y palabras- constituye no sólo un medio de comunicación sino que también definen y estructuran la percepción de su propia realidad.

Un usuario de Twitter llamado guanes (@guanes__) desarrolla una teoría interesante sobre cómo los *Unown*, una serie de *Pokémon* de curioso diseño en forma de letra, constituyen el material que conforma la realidad de su universo. “El misterio de los *Unown*” es un concepto recurrente que aparece en la serie animada, los juegos y las películas como un secreto antiguo y sobrenatural aún por descubrir, pero que gracias a esta persona conseguimos relacionar con *Arceus*, otro *Pokémon* reconocido como el Dios y creador de todo el universo *Pokémon*. Se da un momento clave cuando, al aparecer *Arceus* en los juegos para crear los conceptos de Tiempo y Espacio, lo que le rodea y empieza a darles forma son centenares de *Unown*; así mismo, en el momento en que estas dos dimensiones chocan aparecen también *Unown*, como “migajas de realidad que se desprenden del mismo Tiempo y Espacio”.



Alfabeto *Unown*. (2)

Retomamos la idea de que los *Unown* son el material de la creación, y encontramos el interés en esta reflexión cuando, re-analizando estas pequeñas criaturas, tomamos en

consideración que no son más que letras. Como dice *guanes*, “cuando pensamos, lo hacemos a través del lenguaje”, por eso acaba resultando poético que “el mundo *Pokémon* [esté] hecho enteramente del material que constituye el pensamiento y el lenguaje”.

“Las letras son las unidades que forman palabras, y las palabras crean espejismos. Nos permiten referirnos a cosas que no están presentes y dar una significación casi absoluta de las ideas[...].”

Otras obras de ficción, como por ejemplo *Corazón de Tinta* (*Cornelia Funke*, 2003), desarrollan un argumento donde la voz del cuentacuentos se convierte en arma al descubrirse capaz de conferirle vida a aquello que lee. Es un concepto interesante que está estrechamente relacionado con culturas primitivas que dependen de la transmisión oral del conocimiento; chamanismos, clanes y tribus donde la historia y la cultura existen gracias a una memoria común y oral.



Aquí se desarrolla una interesante dinámica que nos invita a reflexionar sobre el poder de la imaginación, de la palabra, de cómo interactúan las historias con nuestro entorno y formas de abordar nuestras realidades individuales.

Fotograma de la película *Corazón de Tinta*. (3)

Las palabras definen nuestro catalejo sobre la realidad, la forma en la que interpretamos o decodificamos la miríada de señales e impulsos sensoriales que recibimos desde nada más nacer. Al mismo tiempo, tradicionalmente y de forma que casi ha definido al ser humano desde la Prehistoria, esas palabras o código se han organizado para comunicar y han sido parte fundamental del desarrollo de la especie como comunidad.

El análisis sobre estos productos nos acerca un paso más a abordar la importancia de los temas y sus antecedentes seculares en el acto de transmisión de ideas. Los temas articulan las historias como un esqueleto que organiza su significado y nuestra percepción, y nos guía hacia las ideas con la ayuda de convencionalismos culturales. La forma de mostrarse, ya sea directa o indirecta, y las ideas con las que impregnan el sujeto de la narración varían tremendamente de un género a otro, pero mantienen un hilo en común si hablamos de lo que se conoce como temas y arquetipos universales.

[2.3.] El héroe

Un tema, entendido como el mensaje subyacente en toda historia, representa aquello que el relato cuenta más allá de su argumento directo. Un tema universal, por otro lado, es un concepto que abarca esta idea y trasciende su carácter cultural al pasar a moverse en los ámbitos de la experiencia humana. Identificamos como uno de estos temas universales al del heroísmo; y con él, al héroe.

El héroe clásico se pierde como símbolo con la entrada de la industrialización y la caída de ciclos y símbolos tradicionales y mitológicos; “la muerte de Dios”, como comenta Nietzsche, no es más que un resultado del avance humano y el abandono de aquello que fue. Pero nos encontramos con que esto no es completamente cierto: María Teresa Ibañez Ehrlich aborda estos temas en su artículo *El concepto de héroe y su desarrollo en la literatura española actual* (Ibañez, 2009: 38), donde reflexiona primero sobre el papel del héroe como guía secular y su decadencia y luego sobre una tendencia moderna a la “nostalgia y búsqueda de los héroes perdidos” tanto ficcionales como reales. Nos convertimos en testigos de cómo la ficción lleva décadas recuperando relatos y temas míticos con los que contar historias plenas, donde aparecen los héroes por encima de los personajes comunes; historias llenas de superhéroes, de fantasía y ciencia ficción donde los personajes trascienden y se convierten en símbolos. Descubrimos así que la figura del héroe y el tema del heroísmo, reflejo del coraje y el sacrificio, está más vigente que nunca.

En este breve apartado nos centraremos en la figura del héroe como protagonista moral, épico, separado del concepto crudo de protagonista según su posición narrativa. De cómo la figura del héroe se convierte en arquetipo y su tema, el heroísmo, en universal.

Si bien el héroe aparece como protagonista indiscutible de la narración de múltiples culturas, y tradicionalmente ha servido como modelo de los valores

culturales locales, nos encontramos con que su concepto parece trascender los límites entre poblaciones. En el texto de Ruth Gutierrez Delgado sobre la figura del protagonista y el héroe (*Gutierrez, 2012: 53*) se puntúa como elemento en común y separado de singularidades culturales “el carácter esforzado de la acción heroica como [...] característica necesaria y universal del heroísmo”.

En ellos se expresan las aspiraciones más elevadas y puras y se convierten en símbolos de unidad al aunar los valores más emblemáticos de sus comunidades; pero, donde los vemos, se definen más como héroes por su capacidad o calidad decisiva.

Es algo que podemos señalar claramente desde la actualidad si tomamos



como referencia el fenómeno de *Dragones y Mazmorras*, donde la actividad del juego de rol se desarrolla alrededor de las acciones de grupos de personas en los que la moralidad es una elección.

Jugadores durante una partida de D&D. (4) Es una narrativa donde, aunque todos los personajes de un grupo se organicen como indescifrables o tenebrosos, más parecidos a villanos que a adalides, serán sus acciones y sus elecciones las que acaben por convertirlos en héroes. Otras obras de ficción desarrollan discursos similares, donde personajes poco “heroicos” completan arcos de redención en los que son decisiones puntuales las que los terminan definiendo como tales.

Vemos que lo que convierte al personaje en héroe son los actos de heroísmo, de coraje y arrojo excepcionales que así mismo definen los límites del tema literario, y nos encontramos con que la definición del acto heroico pasa por el hecho de convertirse en inspiración para la comunidad. Con estas bases, es sencillo entender la fascinación que ha generado siempre ya no el personaje, sino el propio tema: un proceso donde el bien tiende a triunfar después de que

el personaje sufra penurias, supere peligros y proteja a su pueblo, y donde al final queda una historia con valor para la comunidad.

¿Pero de dónde viene, y de qué conocemos al héroe?

EL VIAJE

[3.1.] El viaje del héroe

Durante la primera mitad del siglo XX el mitólogo estadounidense Joseph Campbell desarrolla un modelo de análisis del mito conocido como “monomito” o, más comúnmente llamado, “el viaje del héroe” (Campbell, 1949). En él, Campbell madura una explicación del mito clásico que bebe de la filosofía de Jung del inconsciente compartido, “innegable herencia común de toda la humanidad” (Jung, 1995: 23): teoriza una correlación entre la existencia de una consciencia colectiva y común, con inquietudes y preguntas universales, y los temas clásicos de narraciones seculares. Que, si bien los temas y las historias son propensas de interpretarse culturalmente, existen figuras, cuentos o preguntas que se descubren comunes a todas las civilizaciones.

Campbell identifica como núcleo de su investigación la figura del héroe como protagonista indiscutible de una y mil historias, y acaba estructurando un esquema -un “viaje” entre el mundo físico y el mundo espiritual- que sirve de retrato de su paso por los grandes relatos ancestrales.



Esquema del viaje descrito en The Hero with a Thousand Faces. (5)

Este esquema, organizado como un ciclo, nos narra el periplo del héroe clásico, líder y campeón de su comunidad y símbolo por excelencia del mito, a través de doce etapas bien definidas que indican acontecimientos, actitudes o personajes con los que se encontrará el protagonista a lo largo de su historia. En él se plantean dos eventos clave: el momento de “la llamada”, cuando el héroe parte en pos de la aventura, y “el regreso”, donde el héroe vuelve a su hogar pero distinto, trascendido por el conocimiento adquirido.

El resto de los eventos de la rueda se organizan y circunscriben dentro de estos dos, y encuentran su valor al ofrecerle al personaje un sendero hacia la bondad o la vileza, la victoria o la derrota; desde luego, es en esto donde nos damos cuenta de que la importancia del “monomito” se encuentra en el juego de la dualidad, de un equilibrio que al final no hace más que intentar retratar la pelea entre las fuerzas de lo mortal y lo divino.

Fernando Ampuero, prolífico escritor y cuentista peruano, comenta al respecto en el decálogo que escribe para la revista *eñe* (Ampuero, 2011).

“Mientras alguien robe, mate, mienta, fornicque [o] blasfeme [...] tendremos un conflicto y en consecuencia una historia que contar. Por el contrario, si sus personajes se portan bien, no sucederá nada: todo será aburridísimo.”

El mito se vuelve representativo del viaje del héroe hacia la unidad de conceptos contrarios, de aspectos que atañen a su naturaleza humana y que necesitan de procesos de resolución.

Esto ocurre a través de obstáculos, dudas y problemas concretos que el héroe encuentra desde el principio de su camino. En este ciclo, donde las trabas y adversidades toman un papel protagónico al volverse representativas del conflicto entre divinidad y mortalidad con el que lidia el personaje, se descubre como elemento vital el del auto-descubrimiento, que nos revela dos tipos distintos y fundamentales de héroe que se pueden identificar a lo largo del relato mítico: el “god-hero” y el “man-hero”.

Con la aparición del relato secular, Campbell comenta que las primeras formas míticas y espirituales adoptaron las formas simbólicas de “madre” y “padre”, pero que pronto dieron paso a figuras más identificables, cercanas y humanas: los héroes clásicos, campeones y semidioses. Si bien siempre mantiene un fondo divino, este “god-hero” o “Hércules” se define más como mortal que como dios, y encuentra su propósito en volverse un símbolo y un ejemplo a seguir para otros, en recuperar una divinidad perdida por medio de un viaje interior.

El “man-hero” u “Odiseo”, como llamaremos a su contraparte tardía, reclama una posición donde la divinidad debe conseguirse a través de las acciones y no por medio de una reflexión interior. El héroe mortal descubre en sí mismo la misma capacidad que aquel semidivino, y se manifiesta capaz de dominar su entorno y su destino solo con la tenacidad humana como herramienta.

La aparición de esta contraparte al “Hércules” es algo que podemos asociar al nacimiento de una voluntad narrativa del individuo en contraposición al relato del protagonista ajeno y superior, hasta ahora siempre relacionado con lo divino e inalcanzable; el nacimiento del concepto del Uno, del Yo, frente a la idea de lo ajeno.

El “man-hero” surge con la iniciativa del ser humano de empezar a contar su propia historia a través del mito, y convertirse así en figura ejemplar para sí mismo.



Ercole e il Centauro Nesso. Gaimbologna.

Los relatos pasan a contarse con protagonistas únicos, relevantes en sus universos, porque el ser humano evoluciona como un individuo múltiple que empieza a hallar su propia individualidad dentro de la sociedad.

(6)

Aparece “el Uno en la Multiplicidad”, la figura de un héroe, cuando el ser humano empieza a buscar su eco en la historia. Con el Uno se desarrolla la relación del mito con la experiencia humana, separado de los mitos de creación universales, cósmicos, de la “madre”, el “padre” o el “Hércules”. Emergen ahora aquellos que hablan de temas como el viaje, el descubrimiento personal, reflexiones sobre las consecuencias, de forma más cercana y afín. Se desarrollan temas de dualidad donde entra la duda mundana; seguridad y libertad, destino y deseo, esa inquietud sobre el bien o el mal.

Regresa la duda y la dualidad al tratarse el ser humano de una criatura complicada, plural y múltiple.

Es de esta forma que nace el concepto del héroe tal como lo conocemos: abordado de forma humana y reconocible en cada uno de nosotros. Así cierra el tema de forma magistral un extracto de una guía de lectura de BookCaps del *The Hero with a Thousand Faces* (BookCaps, 2012: 39):

<original>

“What humans today in today’s society do not realize is that the “monsters” they deal with in everyday life (financial institutions, politics, religion, science) are all representative of the monsters that the heroes of myth face on their journeys. [...] Every person in today’s society has a responsibility to his/herself to become a hero and make the hero’s journey. They should overcome obstacles, obtain enlightenment, and share this new knowledge with others in the hopes of continuing the cycle and allowing society to thrive and succeed.”

<traducción>

“De lo que los seres humanos de hoy en día no se dan cuenta es que los “monstruos” con los que lidian todos los días (instituciones financieras, política, religión, ciencia) son representativos de aquellos monstruos con los que se enfrentaban los héroes míticos en sus viajes. [...] En la sociedad actual todo el mundo tiene la responsabilidad para sí mismo/a de convertirse en héroe y de hacer su propio viaje del héroe. Deberán superar obstáculos, volverse más sabios y compartir ese nuevo conocimiento con otros, con la esperanza de continuar con el ciclo y darle la oportunidad a la sociedad de avanzar y prosperar.”

[3.2.] La metáfora

Es la idea del viaje la que articula toda la narrativa del héroe de las mil caras y modula el entendimiento que acabamos teniendo de su historia. Como concepto más que como tema, se convierte en la base de todo aquello que se relaciona con la evolución personal y el entendimiento de aquello que, desde la subjetividad, parece cambiar con el paso del tiempo; si bien se interpreta de formas dispares, la idea elemental del viaje, como símbolo y alegoría, es un concepto indiscutiblemente universal que vemos reflejarse en todos los aspectos de la vida cotidiana.

Nos encontramos con que, al plantearlo como metáfora dentro una percepción humana, el ser humano tiende a tratar su vida y la de los demás ya no como una historia -como insinuamos en los primeros apartados-, sino como un viaje físico y psicológico que encuentra su inicio en el nacimiento y su final con la muerte. Es un viaje que se vuelve necesario al nacer, y donde el héroe -todos- se aventura en su día a día en un afán de auto-superación donde todas las experiencias señalan una marca en el camino y nos hacen decantarnos por una dirección.

<original>

“There is a widespread agreement that human beings typically see or live, or experience, their lives as a narrative or story of some sort, or at least as a collection of stories. [...] humans are naturally Narrative and [...] Narrativity is crucial to a good life.”

(Strawson, 2004: 428-9)

<traducción>

“Existe un consenso generalizado sobre que los seres humanos típicamente ven, viven o experimentan sus vidas como una suerte de narrativa o historia, o que al menos lo hacen como una colección de historias. [...] los seres humanos son Narrativos por naturaleza, y [...] la Narrativa es fundamental para vivir una buena vida.”



Ilustración de Ulises. Alan Lee. (7)

El viaje, tal como lo hemos visto planteado hasta el momento, se vuelve reflejo simbólico del regreso personal, de saberse en la pista de una suerte de descubrimiento espiritual a costa de perder seguridad, de renunciar al hogar y abandonarse a la aventura. Vemos que el viaje trata de representar ya no sólo un recorrido físico de acción heroica, sino un proceso psicológico en el que se madura con la experiencia: acciones, personas, lugares o eventos modulan inevitablemente quienes somos y cómo nos comportamos, y constituyen en sí mismos la realidad de nuestra identidad. Esta maduración, conducida ya sea por la edad, la experiencia o recorrido, ve su apogeo con el final del viaje: el regreso.

<original>

“[...] the aspect of returning. Travelling is not merely about experiencing new places, it is also about returning home, from wherever one finds it, and from the places visited earlier. I think that this travelling back,

retracing the steps taken, and seeing the old sites in a different light is the connecting thread of this volume.

[...] Travelling back and forth, revisiting the old sites of memory and significance, reshaping the past and future - isn't that precisely the kind of travelling that narrative is all about?"

(Hyvärinen, 2006: 8)

<traducción>

“[...] el aspecto del regreso. Viajar no va solo de descubrir nuevos lugares, sino también de regresar a casa, desde donde cada uno la encuentre, y desde los lugares visitados anteriormente. Creo que este volver a casa, repasando los pasos dados, y revisando los lugares pasados con una luz diferente, es el hilo conductor de este volumen.

[...] Viajar de ida y vuelta, revisitando los lugares pasados de memoria y significado, reformulando el pasado y el futuro - ¿no es precisamente el tipo de viaje del que se nutre la narrativa?"

Con el regreso, el viajero descubre que los lugares de la memoria -no necesariamente físicos-, las personas y aquello que le daba forma a su hogar han cambiado tanto como él mismo. Con un pasado que escapa y un presente que se reconstruye constantemente en un futuro impaciente, descubre que la experiencia modifica al luz de la mirada y da paso al reencuentro y al nacimiento de nuevas experiencias, nuevas voces, donde las acciones, personas y lugares adquieren nuevos significados y dan pie a nuevas y desconocidas aventuras.

Como titula J.R.R. Tolkien al libro que con gran cariño escribe *Bilbo* sobre su aventura al corazón de *Rhovanion, la Montaña Solitaria*, el viaje es la historia eterna del *There and Back Again* (Tolkien, 1937).



Fotograma de la película de La Comunidad del Anillo. (8)

[3.3.] El caminante

Enlazamos este discurso con la aventura de un héroe humilde, sencillo y afable que reconocemos en la figura de un aventurero que patea la tierra. Hijo de una pareja de modestos mercaderes ambulantes, es un personaje que ha nacido con el camino en los pies y que disfruta escribiendo sus diarios como un cronista que crea su propio destino.

Es un personaje que de algún modo abraza esta idea de la historia dentro de la historia, donde el relato mana de la vida y la vida bebe de la aventura; su viaje, anual y descontextualizado, se registra en el tomo como si fuera un recuerdo con la intención subrayar la excepcionalidad de una aventura siempre nueva y por descubrir.

Él, *Wayra Rhys*, es un héroe anónimo pero épico. Adalid del Dios del Viento y el Viaje, su filosofía se fundamenta en ayudar al viajero, abrir el camino hacia lo inexplorado y descubrir aquello más allá del horizonte, y su credo le obliga a, año tras año, repetir un ritual que le lanza al veleidoso cielo azul desde la primera luz del día hasta el morir del sol, solo con la excusa de partir en busca de lo desconocido. Su historia, íntima y privada, narra los peligros que *Wayra* encuentra en sus descensos, desde el momento en que solo un atisbo de una brisa malintencionada podría mandarlo a la mitad del océano, y nos enseña las lecciones que estos periplos le enseñan.

El suyo es el relato de un viaje cíclico, inevitable, que se repite año tras año y que ejemplifica el espíritu de la vida del aventurero. La libertad del viento guía los pasos de un destino libre, caótico y sin límite que escribe su historia a cada paso y de la que nos hace testigos.

Cada pequeño relato es el recuerdo de una experiencia única y azarosa demandada por un dios gentil pero caprichoso, donde el azar juega con la voluptuosidad de los cielos y guía los pasos del caminante del aire como una poética metáfora de la vida como un viaje por recorrer.

Conclusión

Se ha explorado el modo en el que se desarrolla la narrativa con obras que juegan con la palabra como artífice de su propia realidad, en un contexto en el que nos descubrimos conscientes de ser la especie de los cuentacuentos y los creadores de historias. Descubrimos que aquello que nos permite comunicarnos acaba definiéndonos como criaturas sensibles e impresionables que sienten la necesidad de contar estas experiencias, y que las historias que acabamos contando no están para nada alejadas las unas de las otras. Al fin y al cabo,

“We are soaked to the bone in story.”

(Gottschall, 2012: 18)

Después de un recorrido tan ecléctico y lleno de requiebros, se ha conseguido llevar a cabo esa idea de revisar la forma en la que arquetipos, temas y narrativa han amparado una obra de épica moderna, donde la fantasía se convierte en protagonista y se aprovecha de una necesidad contemporánea de alienación y búsqueda de identidad. En un presente donde la gente se demuestra ávida de fantasía y de paradigmas del bien y la justicia, se reaviva ese interés por analizar unos héroes ya no divinos, sino puramente humanos.

Con el objetivo de enlazar apropiadamente los temas, el desarrollo del personaje y la forma en la que todo desemboca en la obra, al final quedaron en el aire reflexiones sobre otros arquetipos que coexisten y complementan al del héroe. Algunos de ellos pueden ser los del villano, el antihéroe o la ayuda, que se desarrollan con personalidad propia y evolucionan dándose forma entre sí; donde el héroe se construye como un personaje definido por la acción heroica, el antihéroe y el villano buscan representar a un personaje que, dadas condiciones distintas, se ve abocado a la cobardía, la necesidad o a

una acción moral reprobable como única vía de escape. Son la otra cara de la moneda: lo que pudo ser o en lo que se puede convertir un héroe complejo con emociones, miedos y trasfondo humanos.

Se quedan como material de ampliación también reflexiones sobre cómo, a lo largo de una misma historia, un personaje puede pasar por varios arquetipos al reinventarse como individuo, y sobre las formas en las que las narrativas actuales desgranar el clásico “monomito” para crear recorridos más plenos en los que la interseccionalidad de los personajes genera una trama con más de un protagonista y más de un argumento, donde lo que acaba adquiriendo más importancia que el final es la propia aventura.

BIBLIOGRAFÍA
WEBGRAFÍA
REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS

Bibliografía

- Anónimo (2015). *El poema de Gilgamesh*. Madrid: Cátedra.
- BookCaps (2012). *Study Guide Hero with a Thousand Faces*. CreateSpace.
- Campbell, Joseph (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Nueva York: Pantheon Books.
- Funke, Cornelia (2003). *Corazón de Tinta*. Madrid: Siruela.
- Gottschall, Jonathan (2012). *The Storytelling Animal*. Boston: Mariner Books.
- Jung, Carl (1995). *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Leopardi, Giacomo (1835). *I Canti*. Nápoles: Starita.
- Leopardi, Giacomo (1898). *Lo Zibaldone*. Florencia: Le Monnier.
- Marina, José Antonio (1993). *Teoría de la Inteligencia Creadora*. Barcelona: Anagrama.
- Nietzsche, Friedrich (1883). *Así habló Zaratustra*. Chemnitz: Ernest Schmeitzner.
- Tolkien, John Ronald Reuel (1937). *The Hobbit*. Londres: George Allen & Unwin.

Webgrafía

Ampuero, Ampuerto (2011). *Decálogo del cuentista hechicero*. Buenos Aires: Revista Ñ.

<https://israelpintor.com/decalogo-del-cuentista-hechicero-fernando-ampuero/>

Fornés, Ignacio José (2011). *Verbo*.

<https://www.musica.com/letras.asp?letra=2016638>

Guanes (@guanes_) (2019). Hilo de Twitter.

https://twitter.com/guanes_/status/1104103440765120512

Gutierrez, Ruth (2012). *El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico*. Pag. 53.

<http://institucional.us.es/revistas/Ambitos/21/Ambitos.2012.i21.03.pdf>

Hyvärinen, Matti (2006). *An Introduction to Narrative Travels*. Pag. 8.

<https://core.ac.uk/download/pdf/14920460.pdf>

Ibañez, María Teresa (2009). *El concepto de héroe y su desarrollo en la literatura española actual*. Pag. 38.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3145437>

Strawson, Galen (2004). *Against Narrativity*. Pag. 428-9.

http://lchc.ucsd.edu/mca/Paper/against_narrativity.pdf

Referencias fotográficas

(1) Fotografía de un particular de un seto y una colina. Tino Cristiano.

<https://www.instagram.com/p/uDviflKDTT/>

(2) Infografía del alfabeto Unown. Pokémon. Nintendo.

https://pokemongo.gamepress.gg/sites/pokemongo/files/2017-08/Unown_Alphabet.png

(3) Fotograma de la película Corazón de Tinta (2008).

<https://sobreelmundodelcine.com/wp-content/uploads/2009/06/corazon-de-tinta.jpg>

(4) Fotografía del elenco de Critical Role en mitad de una partida de rol.

<https://geekandsundry.com/wp-content/uploads/2017/10/CR-table-opening.png>

(5) Esquema de doce pasos del Viaje del Héroe.

<https://d1y9uiksrn06av.cloudfront.net/wp-content/uploads/2015/08/hero-chart.jpg>

(6) Fotografía del Ercole e il centauro Nesso, de Giambologna.

[https://www.tripsavvy.com/thmb/G0Pf6Ox-CJe61xgbbgcP6A7OTms=/960x0/filters:no_upscale\(\):max_bytes\(150000\):strip_icc\(\)/hercules-and-nessus--florence--italy-918898868-b60de76d131a40398e7a3e4ef0c898b3.jpg](https://www.tripsavvy.com/thmb/G0Pf6Ox-CJe61xgbbgcP6A7OTms=/960x0/filters:no_upscale():max_bytes(150000):strip_icc()/hercules-and-nessus--florence--italy-918898868-b60de76d131a40398e7a3e4ef0c898b3.jpg)

(7) Ilustración de Ulises por Alan Lee. Las Aventuras de Ulises.

<https://i.pinimg.com/originals/d5/21/3f/d5213fcb708a267b2977d0198118078f.jpg>

(8) Fotograma de la película La Comunidad del Anillo (2001).

<https://qph.fs.quoracdn.net/main-qimg-f5621953c590b53f58e8b31ccd83e8b9>

APÉNDICE



Caminante El peatón del aire

Caminante

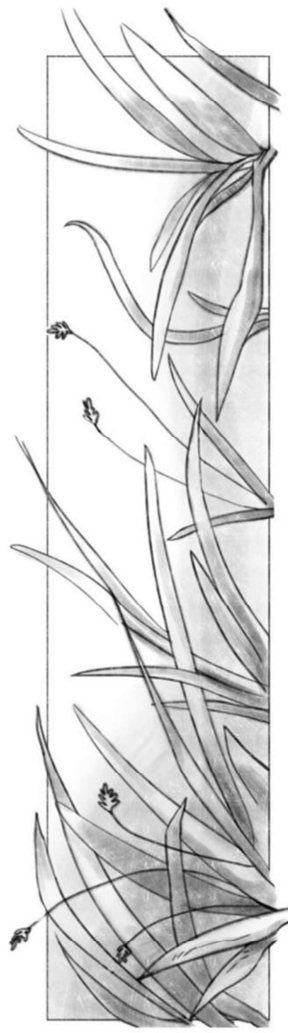
Por Holjaraz

Junio 2019

Estás a punto de ver y leer una recopilación de pequeños relatos e ilustraciones sobre un personaje que nació en una partida de rol que, con el tiempo, ha acabado convirtiéndose en un compañero. Su historia es la del viaje constante y la aventura desenfadada; clérigo del dios del viento y del viaje, camina por los cielos allí donde le lleve la brisa, con el único peso de un corazón amable.

Su día sagrado es el del Cabalvento, cuando todos los sacerdotes caminan por el aire para que el viento arrastre sus pasos. Vuelan desde el amanecer hasta el anochecer con la certeza de acabar donde no habían estado antes.

Allí donde aterrizan solo el azar lo sabe.



La Caza

El sol aún no alcanzaba la ladera oeste de la colina cuando el barro de aquellas huellas recién hendidas comenzó a ver sus primeras grietas. El canto de los jilgueros se alzó veloz, impaciente, junto con el primer rayo de luz que penetró la verde fortaleza que guarecía sus nidos; el campo empezaba a entonar su canción, y el violento frufri de cuero y maleza era solo una más de entre todas las melodías que todos los días entona el bosque salvaje.

El paso rápido y apresurado de una persecución; la caricia suave y gentil de la piel tensa y el pelo erizado sobre las gotas de rocío, etéreas perlas de la noche en la mañana; la respiración afanosa y desesperada de una presa, amortiguada por la frondosidad de la floresta, y los músculos en tensión del depredador que, impertérito, le sigue la pista.

La ladera aún pertenecía a la noche, pero el corte certero de la flecha, hendido el viento con la rapidez y voracidad de un rayo, retumbó en el muriente silencio del bosque con un golpe seco y un chasquido. Lo que le siguió fue un grito desgarrado, y luego la nada.





Se despertó con una poderosa bocanada de aire y una tremenda punzada de dolor recorriéndole el espinazo. Encajó el dolor con una mueca, aturdido y desorientado, e intentó mirar a su alrededor a través de las informes manchas negras que le impedían enfocar la vista, en respuesta al impulso primario que, por ahora, dominaba su mente. Intentó gruñir, impotente, cuando trató moverse y se descubrió no solo atado de pies y manos, sino herido. Bajó distraídamente la mirada hacia la fuente del dolor, y la cercanía de la flecha que le atravesaba el vientre le permitió enfocarla con claridad. Se le crispó el rostro, mezcla de ira y frustración, y se removió para sentarse bien con toda la estoicidad que le permitió el ataque de rabia y un intento de dominar el instinto; cerró entonces los ojos, apretó los labios y trató de comprobar la fuerza de sus ataduras.

El esfuerzo le obligó a caer contra el suelo, y la punzada fue lo suficiente fuerte como para hacerle caer de nuevo inconsciente.



- ¿Mankoi lle umae tanya? ¿iNesh ta!?

- le... en, si'...

- ¡LE USQUENERA VE'BHEN! ¡Shesha amin!

Abrió los ojos como movido por un resorte, sobresaltado, y permaneció inmóvil hasta que dejaron de escucharse las voces. Solo entonces se decidió a encajar de nuevo el dolor e intentar erigirse una vez más, sentado contra la estructura en la que parecía estar encerrado. Miró a su alrededor, tratando de ignorar el dolor de cabeza que le martilleaba las sienes como los tambores de guerra de un ejército orco, para acabar descubriendo que las manchas habían desaparecido; ver no resultaba tanto problema como antes, por lo que pudo por fin echarle una ojéada al sitio en el que le habían dejado a su suerte.

Tenía pinta de ser la habitación de una discreta cabaña de madera; la ausencia de ventanas le sugería una despensa, o quizás un pequeño calabozo de diseño muy pequeño y estúpido. Fuera como fuera, la luz que se colaba por rendijas del techo y la pared le sugerían que eso frente a él y sin nada más que una manilla de cuerda, a unos cinco metros, era una puerta.

Se miró las manos. Al vistazo le seguirían dos intentos por deshacerse

de sus ataduras: el primero, razonado y metódico, pasaba por deshacer el nudo manipulando la cuerda, pero sin resultado; el segundo, motivado por la rabia y la exasperación, fue intentar romper la cuerda recurriendo a la fuerza bruta, y solo consiguió hacer que el dolor del vientre regresase con fuerza.

Por todos los dioses en sus tronos relucientes, no me puede estar pasando todo A LA VEZ.

Dejó escapar un quejido sordo y apoyó la cabeza contra la madera oscura. Luego cerró los ojos y dejó caer los brazos en el regazo mientras dejaba fluir las pulsaciones de dolor y trataba de asimilarlas como una sensación más. Respiró hondo varias veces antes de abrirlos de nuevo, mirarse el estómago con la expresión llena de inquina y agarrar con fuerza la flecha.

El *chac* fue seco y determinante. No hubo gritos, ni amago de haberlos; simplemente permaneció en silencio, estoico, agarrado y rojo como el hambre, mientras dejaba el extremo roto de la flecha entre sus piernas y trataba de serenarse para pensar en alguno de los hechizos que memorizara el día anterior y que pudiera sacarle de esta.



Corría colina abajo como alma que lleva el diablo, a todo lo que le permitían correr las piernas agarrotadas y la herida del vientre.

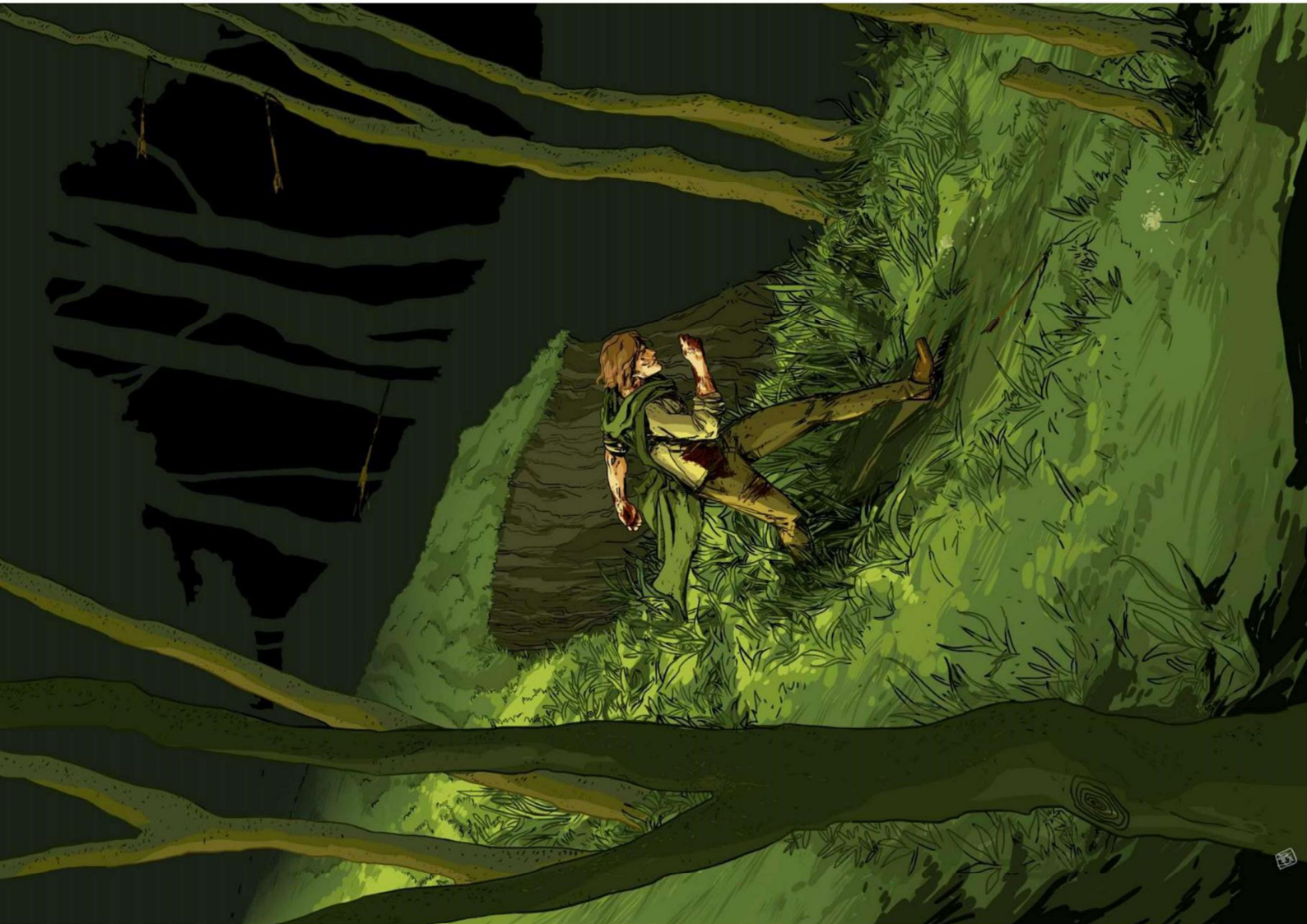
CORRE, CORRE, CORRE, ¡CORRE! era lo que se repetía rítmicamente a sí mismo cuando algún canto rodado hacía el amago de hacerle trastabillar, como si las palabras encerraran el poder de dominar su destino. A su espalda, el vocerío en élfico le seguía – una vez más – y le pisaba los talones; las voces otrotra melódicas se ladraban órdenes y le perseguían sin preocuparse de mantener el silencio del bosque. Hablaban, pero Wayra lo único que conseguía comprender eran los silbidos sibilinos de las flechas que amenazaban con alcanzarle.

Vio claridad entre el follaje, y corrió sin pensar hacia ella. Lo siguiente que vio fue un precioso paisaje: las montañas al fondo, el valle cubierto de bosque, un pequeño riachuelo a sus pies. Y, precisamente, la nada a sus pies.

Tuvo apenas el tiempo para conjurar rápidamente el hechizo de vuelo antes de que las tripas se le pusieran de corbata. Se atrevió a mirar a su espalda cuando creyó que las flechas ya no podrían alcanzarle, y divisó, arremolinados en el sitio desde el que apenas un par de minutos había saltado, a una quincena de elfos salvajes que le observaban con fijeza.

Solo entonces se permitió el lujo de suspirar, entre ansioso y aliviado, y de volver la vista hacia la montaña.

- ¿Por qué tendré que acabar siempre en estos sitios de mierda? -se preguntó, con la respiración afanosa, mientras se llevaba una mano a la herida y pateaba con más fuerza si cabe, intentando alejarse lo más rápido posible de aquel lugar.





Brisa marina

Observó estoicamente la inmensidad del océano, silencioso e impertérito, mientras sentía cómo el sol se empezaba a poner. Resignado a un destino que había auspiciado hacía horas, suspiró; hizo de tripas corazón y comenzó a desatarse el cinturón con el primero de los últimos rayos de sol que le acompañarían en el descenso.

- *Hay veces, jinete de los vientos, que me pregunto si me mandas pruebas o simplemente te ríes de mí.*

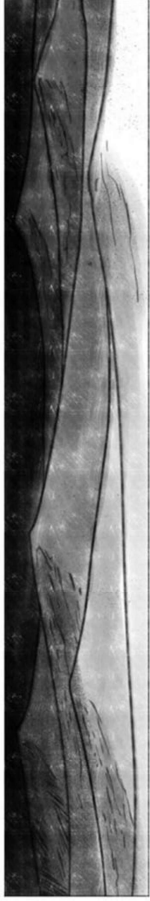
A medida que recortaba distancia con la superficie del mar, el salitre y la humedad hendían cada vez más su olfato, como agresivas saetas insaciables. Empezaba a escuchar, mientras terminaba de desvestirse, cómo las heladas aguas engullían y se abalanzaban sobre las piezas de la armadura que alcanzaban por fin su superficie.

Quedaban poco más de quince metros. Wayra agarró con fuerza la bolsa de contención que se había colocado en bandolera, tomó aliento y esperó.

Nada más rozar el gélido mar, una ola arremetió contra su espalda y le catapultó a las profundidades; como mil cuchillos afilados, una miríada de burbujas heladas se arremolinaron a su alrededor al hundirse y forcejear con las aguas. Pasó una eternidad antes de que consiguiera emerger y respirar una amarga mezcla de aire, agua y... asfixia.



Empezó a sentir cómo se le entumecían brazos y piernas mientras le echaba un fugaz vistazo al último rayo de sol que quizás le acompañaría en lo que le quedaba de vida.



- No me tomes por desgraciado, pero... -el hijo de Náshkel se echó el flequillo mojado para atrás, ceño fruncido- *¿por qué me has salvado?*

Sentado a lo indio en un gran y resbaloso escollo, Wayra permanecía tranquilo y sereno, aparentemente suspicaz de su interlocutora. Respondiendo antes con gestos que con palabras, la sirena de escamas aguamarina se inclinó hacia delante, hacía él, mientras apoyaba las manos en el regazo.

- Sí, bueno. En realidad solo estás aquí porque quiero que me soluciones un problema.

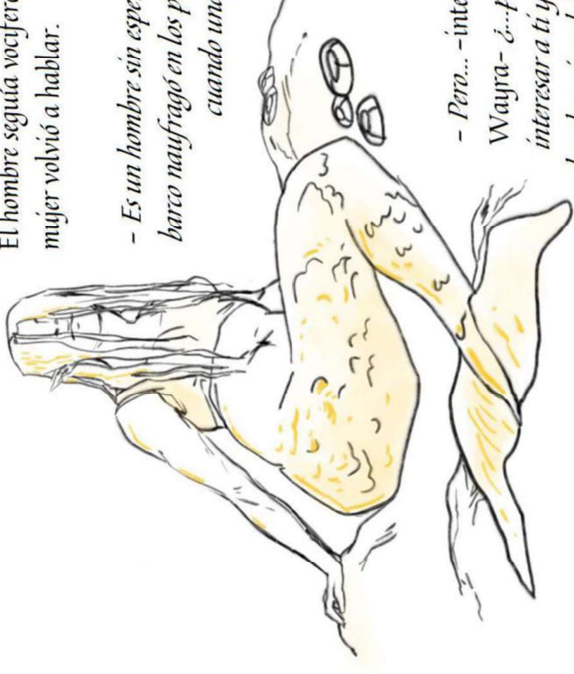
Él parpadeó, desconcertado. - *¿Un... problema a alguien?*

La sirena asintió- *Ahí arriba, ¿lo ves?* -se giró grácil sobre la roca y señaló en dirección a otro de los escollos, uno alejado de la costa y batido por fieras olas.- *Quiero que subas, que lo saques de aquí.*

En lo alto de la piedra escarpada había un hombre, un hombre barbudo y desarrapado que, aferrado a las protuberancias de la roca, les miraba rojo de enojo.- *¡NO!* -gritó, a lo lejos, al sentirse señalado- *¡Maldito pez, DÉJAME SALTAR DE UNA MALDITA VEZ!*

Wayra miró a la sirena, y la sirena miró a Wayra. La sirena suspiró, y el clérigo cerró una boca que se le había quedado abierta. El hombre seguía vociferando a lo lejos cuando la mujer volvió a hablar.

- *Es un hombre sin esperanza, un suicida. Su barco naufragó en los peñascos, mar adentro, cuando una tormenta los arrastró hacia la zona de los bancos de arena. La corriente lo trajo hasta aquí.*



- *Pero... -interrumpió e inquirió Wayra- ¿...por qué? ¿Qué te puede interesar a ti ya no el destino de un hombre, sino el de un hombre derrotado?*

-*hizo una pausa- Tanto como para arrastrarme a salvarlo.*

Hubo un silencio, y la sirena titubeó antes de responder con palabras poco convincentes- *Na... no está bien dejarle matarse aquí sin más, ¿no crees?*

Wayra le sostuvo la mirada, ceño fruncido y brazos cruzados sobre el pecho, lo que pudo parecerle a la mujer pez una eternidad. La sirena chasqueó la lengua y se acomodó en la roca.

– *Está bien; no quiero que su carcasa me contamine el arrecife.*

Hubo un silencio incómodo en el que se sostuvieron miradas de asombro, solo interrumpido por un grito que llegó desde la roca del suicida.

– *¡PUES DEJA QUE SE ME LLEVEN LAS OLAS, ESTÚPIDO PEZ!*

El clérigo de Shónidakul se llevó una mano a la cara al mismo tiempo que la sirena se giraba para increpar al suicida, y daba comienzo una poderosa batalla verbal. La noche se cernía poco a poco sobre ellos, cerrando el cerco sobre la paciencia infinita del hombre tranquilo.

“¿Shónidakul...?”,
amagó a pensar, impotente.



Amaneció como había anochecido, hecho un ovillo en la roca y al abrigo de las olas rompientes. De pie, de cara al alba, se permitió un momento de tranquilidad y reflexión; el oleaje se deslizaba con suavidad por las oquedades de la pared rocosa con el ligero vaivén de la mañana mientras un pálido y somnoliento sol empezaba a acariciar el horizonte azul. La brisa marina de la mañana comenzaba a agitar su pelo y a avivar las aguas. Levantó la barbilla para disfrutar del viento y le dedicó una discreta oración a su dios, antes de sentarse en el borde de la roca y meditar.

Se levantó de nuevo cuando el sol ya calentaba la piel, y con ánimos renovados se dispuso a acercarse al peñasco donde seguía aferrado el hombre desdichado. Notó en la nuca y la coronilla las miradas curiosas y enojadas de sirena y suicida mientras avanzaba con cuidado sobre las agresivas y resbaladizas agujas de piedra, horadadas durante años y años por acción del agua que consumía la roca.

Cuando fue evidente que Wayra no se iba a detener en su empeño de alcanzar al marino, una voz entre irritada y alarmada se alzó sobre el creciente rumor de la mar.

- ¿Estás sordo, chaval? ¡No quiero cargar sobre mi conciencia la muerte de otro imbécil más! -el hombre se sacudió en su refugio de roca, casi en la cima del alto rompiente- ¡Aléjate, déjame! ¡Métete en tus asuntos y DÉJAME MORIR!

- YA ESTÁ BIEN. -le interrumpió, tajante y airado, el clérigo del dios del viento.

La respuesta tomó de improviso al marino, que quedó en blanco y respondió solo con un vago balbuceo. Wayra, ya a los pies del hombre, le miró con fijeza mientras se asía con fuerza a la piedra.

- Te dejaré morir, pero tendrás que vencerme a nado en una carrera hasta el otro extremo del escallo, hasta la playa. -añadió, con sequedad y determinación. El marinero parecía no comprender.

- Pero si me puedo ahogar yo solo y aquí mismo.

- ¡Véneme y yo mismo te mataré! -volvió a interrumpir Wayra.

El marino trastabilló en la roca. - ¿Qué?

- ¡Que nades o te juro que no te dejaré morir! ¡Seré tu sombra y no dejaré que tu cabeza baje ni un centímetro de la superficie del mar!

El marino balbuceó de nuevo, con los ojos abiertos de par en par. -

¿P-pqQUÉ? IMBÉCIL, NO ME PODRÍAS DETENER SI ME CLAVASE ESTA ROCA CIENTOS VECES EN EL GAZNATE.

- ¡TE RESUCITARÍA MIL VECES de ser necesario, NECIO!

El debate a pleno pulmón fue tan intenso como efímero. El náufrago miraba al clérigo con la incompreensión timorata, ingenua y

explosiva de un niño al que le aterriza una enorme cucaracha voladora en la nariz.

No fue hasta que Wayra añadió con suficiencia, más sereno, que era en efecto un sacerdote y regresar a quién dejaba el mundo demasiado pronto entraba en sus competencias que el suicida no se recuperó del shock y amagó con dar una respuesta física a las exigencias del joven.

Wayra asistió al hombre para bajar con seguridad de la roca, y le acompañó hasta la orilla de piedra que se enfrentaba a la verdadera costa, a unos ochenta metros de distancia. El marino, desgredado, con las ropas ajadas y considerablemente feo bajo las barbas, le miró receloso y escéptico; las bolsas de sus ojos y su expresión abatida inspiraban de todo menos la voluntad necesaria para nadar tal distancia.

El clérigo pudo leer sus ojos, y empujado por un burdo y estúpido plan de salvamento a la fuerza, levantó el puño y empujó al hombre al agua.

- ¡VAMOS!



El hombre muerto sonrió con tristeza, mirando el grupo de rocas que acababa de abandonar y que despuntaban en medio de un matutino mar de luz. La voz del suicida sonaba rota, quebrada por un pensamiento.

- *No nací ayer, muchacho. Nunca te habría podido ganar si no te hubieses dejado.* -hizo una pausa- *¿Qué pretendías acompañándome así a la orilla?*

Wayra, arrodillado a su lado y con las manos alrededor de un alga que, maliciosa, se le había enredado en el tobillo, levantó una mirada de culpable suficiencia.

- *Siento haberle engañado.* -hizo una pequeña pausa y se irguió- *Ha sido un poco extraño, pero ahora que estamos en tierra podré guiarte hacia algún puerto, y podrás rehacer su vida.*

- *No creo que lo entiendas, muchacho.* -le interrumpió el hombre- *Ese barco era mi vida. No tengo vida que rehacer. Quemé todo mi oro y la casa de mis padres para comprarlo.* -hizo una pausa y se dejó caer en la arena, tan derrotado como antes pero inimaginablemente menos combativo.

El joven hizo amago de añadir algo, pero la razón le detuvo la lengua con rapidez. Cerró la boca y siguió la mirada del hombre muerto hasta el escollo, acompañando su dolor con un silencio lleno de un respeto que quizás no mereciera pero que Wayra, aun así, le obscuaba.

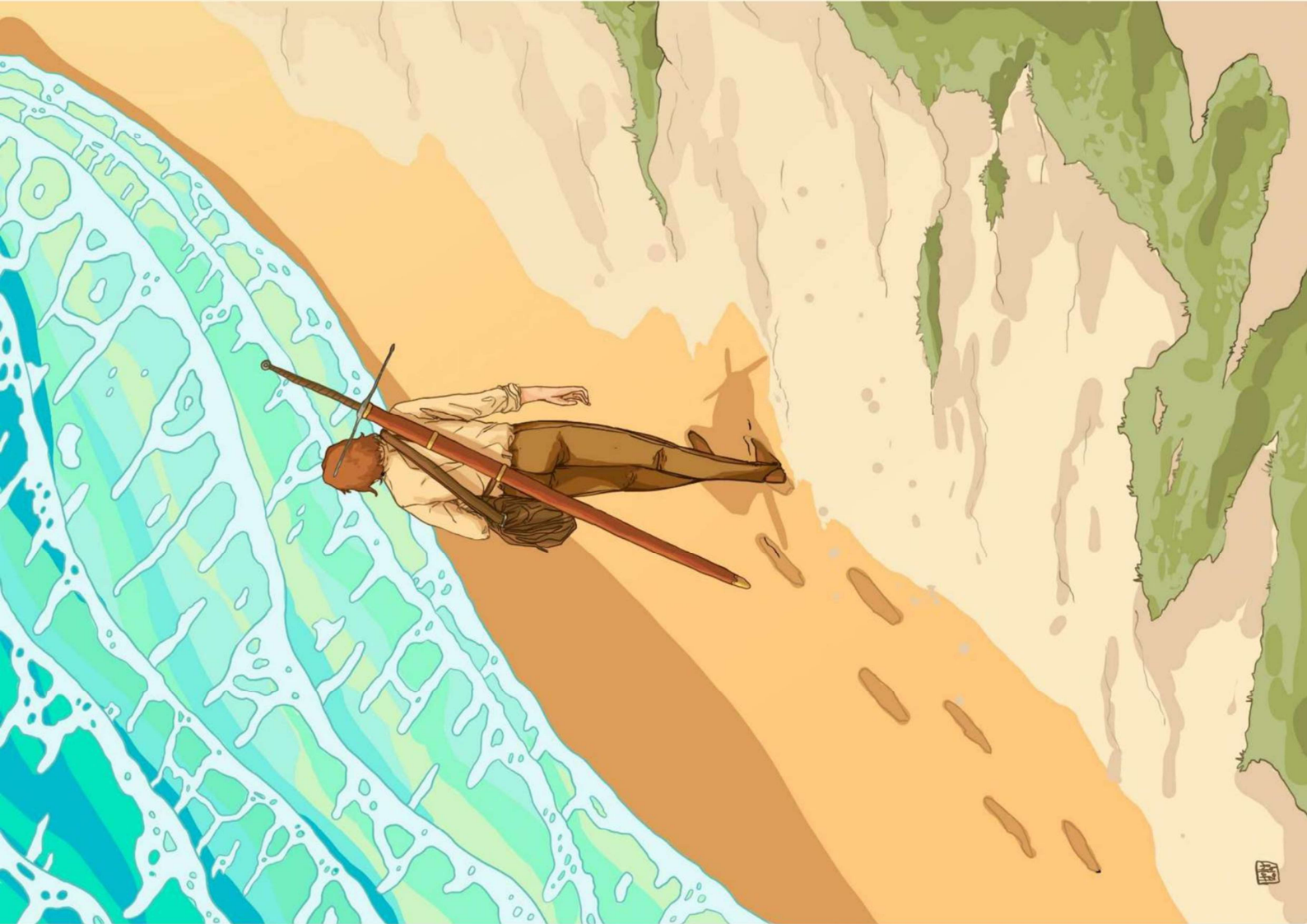
El viento les mecía con suavidad mientras las olas acompañaban rítmicamente los pensamientos de ambos.

- *El camino nunca termina; quizás el que has tomado no era el correcto, pero no tiene por qué ser el único que tomes. Síguelo, enamórate, recorre el mundo y prueba tus límites. Arriba en nuevas playas, descubre nuevos puertos.* -el marino levantó la mirada hacia Wayra.

Viaja, haz mapas y evita que le ocurra a otros lo que te ha ocurrido a tí, o vive con honor como un pescador. Viaja a Amn, cae en el pozo más sórdido de la civilización o alzáte como el comerciante que siempre quisiste ser, pero no trunques tu camino ahora, porque, como el de todos, es un camino que no tiene final... y toma siempre la dirección que dicte tu corazón.

Wayra le devolvió la mirada, y le tendió un recio brazo. El hombre titubeó antes de asirse, pero se levantó con la expresión pensativa y vigor renovado. Volvió la mirada al infinito, donde el sol de la mañana le invitaba a renacer con nueva vida.

- *Así que un camino que nunca termina... -musitó.*

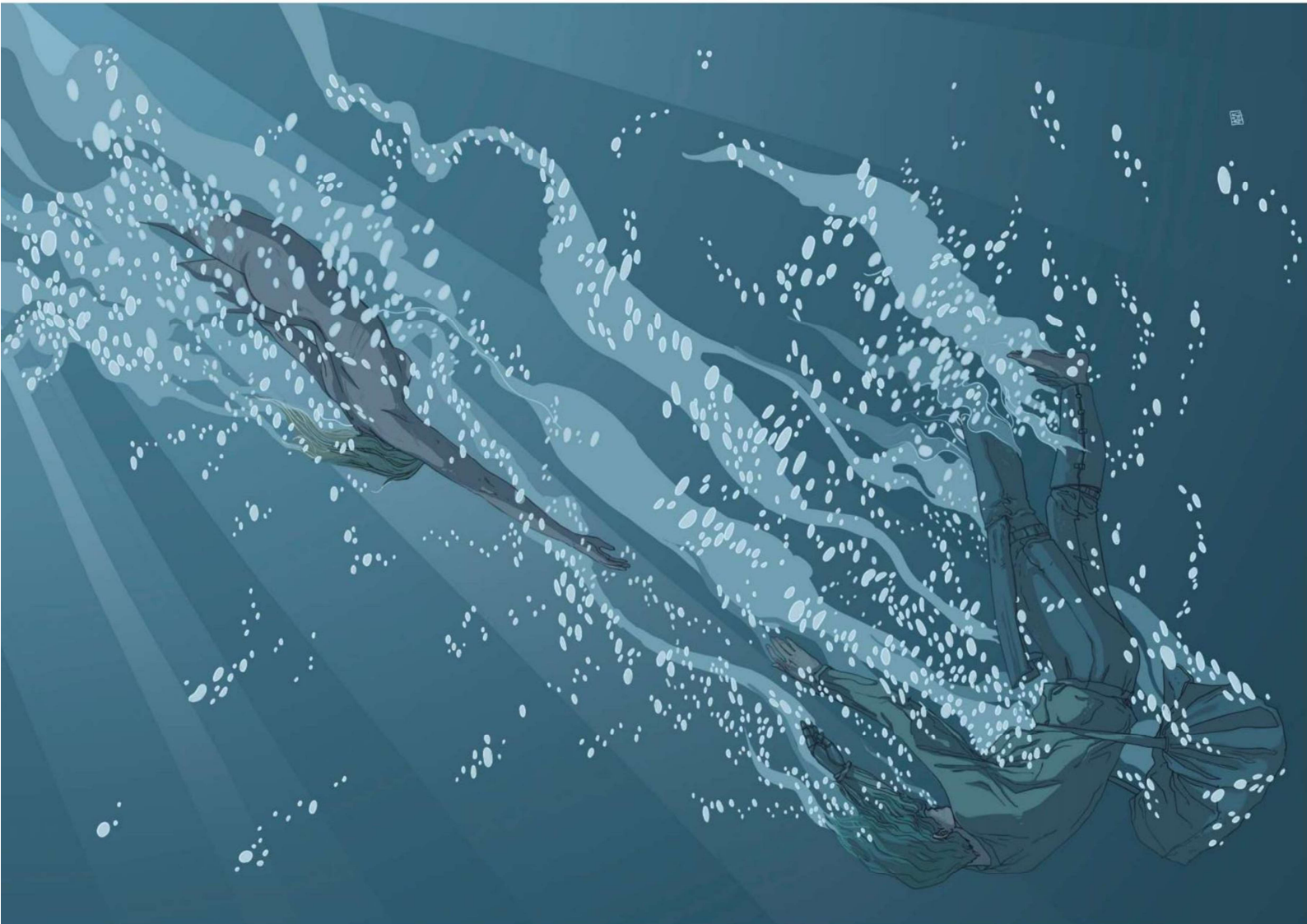


Lago y luna invernal

La luna se alzaba lentamente sobre las montañas del valle del Minsorran, casi en plenilunio. La sacerdotisa de Selíne suspiró lentamente y clavó la lanza en la orilla, al lado de la encina en cuyas raíces nudosas apoyó el escudo de plata y su mochila, y en sus ramas bajas la ropa de la que se iba desprendiendo. Suspiró de nuevo ante la tranquilidad de la noche y de las aguas del lago, estirándose y aprovechando para deshacer el moño, desatando la fina cinta de cuero que lo sujetaba. Luego alzó la mirada de nuevo hacia la luna y sonrió, antes de tirarse al agua fría del Lago Weng.

Tras veinte minutos nadando en el lago, echó un vistazo a sus cosas y a los alrededores, antes de pronunciar las palabras de poder y salir disparada hacia el cielo nocturno. empezó a hacer cabriolas, dejando la mente en blanco mientras se dejaba llevar por sus instintos y las sensaciones del aire nocturno en su piel, únicamente iluminada por las estrellas por la Dama Blanca. Un grito de alarma la sacó de su ensimismamiento lo justo para que no lo hiciera el golpe en la cabeza y el sonido metálico, como de una cabeza chocando con una campana. Estuvo a punto de increpar a quién quiera que fuera cuando vio el reflejo de una armadura precipitándose hacia las frías aguas del lago.

Salió disparada detrás de ella y se zambulló en el agua gélida. El impacto contra la superficie del lago estuvo a punto de dejarla



varias patadas para sumergirse aún más en las oscuras aguas del lago como en una persecución desesperada. Apretó los dientes y estiró la mano para agarrar el cuello de aquella coraza mientras sentía como la presión del agua en sus oídos le perforaba los tímpanos. Tiró hacia arriba y empezó a pegar patadas con rabia, soltando una bocanada de burbujas mientras sentía cómo el peso del hombre la arrastraba hacia las profundidades como si el propio lago reclamara aquel cuerpo ahogado. Silver apretó los dientes, luchando por mantenerse consciente.

Dejó escapar un poco más de aire y un reflejo dorado se filtró a través del agua. En un último esfuerzo, la sacerdotisa estiró el brazo izquierdo y rompió la superficie del lago. Apretó el puño como si sintiera la mano de su diosa tendiéndose desde el firmamento, y pateó hacia el cielo estrellado con la magia del vuelo. Pateó por última vez la superficie del lago antes de ir hacia la orilla dando tumbos en el aire, y una vez llegó a ella, se dejó caer como un peso muerto, apenas pudiendo soportar su propio peso.

Apenas se dio un suspiro de descanso y se inclinó sobre el hombre. Le soltó la coraza –o lo que quedaba de ella–, haciendo que saltaran las ya aflojadas cinchas y con un tirón le abrió la camisa. Miró durante un momento el símbolo del Jinete del Viento antes de inclinarse sobre el pecho del joven y poner su oído derecho en su pecho. Rezó a la Doncella de Plata mientras empezaba la reanimación e insufló aire en los pulmones del shondakulita a la vez que pasaba la energía divina a su cuerpo.

El joven tosía y abrió sus ojos, observando a la chica rubia de ojos azules que acababa de salvarle con el ápice de consciencia que acababa de recuperar.

– *¿Eres... la dama del Lago?*

Silver no pudo contener una risa ahogada, que reverberó en la noche creciente como el canto ligero de un ruiseñor. Y lo que siguió, la noche solo lo sabe.



Sonrisa

La bota tocó piedra cuando el último rayo de sol perfilaba la silueta de una lejana montaña en el horizonte. El viento ululaba con la advertencia de un peligro próximo, y las nubes amenazaban negras con descargar, furiosas, sobre la zona. Ajustó el broche de la capa y echó a andar antes siquiera de haber tocado tierra con ambos pies.

Caminó veloz, y como una piedra lanzada al arroyo, se fundió inmediatamente con la creciente sombra de la noche.

El centellear delicado y cándido de los tímidos farolillos le acompañaban a medida que ascendía por aquel serpenteante camino. Los adoquines empapados reflejaban el brillo del atardecer como los ojos de una ninfa en un antiguo cuento de hadas, y el ritmo acompasado de su andar, rápido pero tranquilo, llenaba el silencio con el eco de la soledad y un inocente chapoteo.

La lluvia comenzó a repicar en su armadura a escasos metros de la cumbre, desde la que el pueblo se veía como poco más que una oscura boca de lobo habitada por una miríada de cálidas y titilantes estrellas. Una vez arriba, él sonrió; abrió los brazos, dejó que el aire le alborotase la capa y esperó a que el último de los colores del atardecer desapareciese del cielo.



Entonces respiró hondo

y regresó a la noche.

TRABAJO DE FIN DE GRADO
Grado en Bellas Artes - Universidad de Sevilla
4º curso

El Camino y el Viaje: Un recorrido por la narrativa del héroe
Irene Ugolini Sánchez-Barroso

